# 6. Acta de la sexta reunión

Semana del 26 de Noviembre al 2 de Diciembre

Fecha decidida: **Martes 27, 18:00**

## 6.1. Datos generales

* Asistencia: presentes todos los miembros del grupo.
* Duración aproximada: 2 horas.

## 6.2. Propósitos de la reunión

* Redefinir la especificación de los árboles de habilidades.
* Redefinir la especificación de peñas y aficiones.
* Especificar los casos de uso y discriminar los que pertenecen a la arquitectura y los que no.

## 6.3. Decisiones

### 6.3.1. Árboles de habilidades

El profesor determinó que no habría 3 árboles de habilidades diferentes sino que habría uno solo común para los 3 personajes. Esto supone redefinir cómo son los árboles de habilidades. El árbol de habilidades —lo llamamos árbol por motivos históricos— tendrá forma de grafo circular y conexo, y dependiendo del tipo de personaje que use el jugador (ultra, movedora de masas, empresario) se empezará en un punto del árbol (círculo) u otro. Para más información sobre cómo se determinó que sería consulte el archivo de «Definición del juego»[1](https://docs.google.com/document/d/1KFRuoEjdRh1vhs03CGKejM6BZEYJNuYrlVX-iAxUz4U/edit#bookmark=id.8f37fxltl6u6).

### 6.3.2. Peñas y aficiones

El profesor determinó que no habría distinción entre peñas y aficiones. Se hablaron sobre todos los aspectos del juego dónde afectaría este cambio. Vimos, que no suponía un gran cambio en el concepto del juego, sin embargo, implicaba un gran trabajo el cambiar los documentos de la documentación en los que se reflejaba el cambio.

## Referencias

1. Marina Bezares, “[Definición del juego](https://docs.google.com/document/d/13eyi2Sa447NXmsxGQ2RQ6cNjF2xmwyemcddt7VxcZPA/edit)”.